



## Riassunto

San Marco, è un piccolo paese della diocesi di Milano posto in mezzo alle Alpi, a sud della Svizzera occupata dal IV Reich. Il Vescovo, preoccupato per la mancanza di notizie da questo paese invia un gruppo di nuovi soldati del Sanctum Imperium e templari per indagare su quanto stia accadendo. Teme in fatti che il IV Reich possa aver mosso un'azione di guerra o addirittura un'invasione contro i territori papali.

Tutta l'avventura si svolge all'interno del piccolo paese di S. Marco delle nevi, sul fondo di una valle montana.

Raggiunto il paese i personaggi, verranno posseduti dal potente diabolicus, Marcus, e per suo volere compieranno ogni genere di nefandezza. Alla fine verranno uccisi, ma il loro spirito non abbandonerà quel paese, così i giocatori si sveglieranno credendo di essere ancora vivi ed appena giunti al paese.

I personaggi saranno così delle sorta di Fantasmi, ed incontreranno nel paese solo alcune delle anime dei caduti, ma il passaggio oltre alla morte lascerà confusi anche loro. Intanto la vita normale del villaggio sembrerà essere un insieme di fenomeni paranormali, dato che gli spiriti non potranno vedere i vivi. L'atmosfera deve essere opprimente, gli strani fenomeni che avvengono devono apparire inspiegabili e diabolici, come se il paese fosse infestato da spiriti (cosa che in effetti è).

L'avventura si concluderà con l'arrivo dell'inquisizione, che darà fuoco all'intero paese in modo da scacciare il demonio che s'è insediato in queste case, senza sapere d'aver fatto così il volere di Marcus, ossia il terribile Morto che ha messo sotto il suo giogo questo paese, e che obbliga alcuni abitanti a consegnarli dei bambini. Solo il mercante (Cristiano) ha mai visto questo essere... nessun'altro nemmeno i PG saprà mai quale sia l'aspetto di questa creatura.

## Trama

Da diversi mesi non v'è alcuna notizia proveniente da S. Marco delle Nevi, un paesello sperduto tra le montagne. L'unico tramite è uno strano mercante, Cristiano De la Fonte, che viaggia da solo, avanti e indietro dal villaggio. Ma è assai parco di parole. A voi quindi il compito di svelare

cosa si celi in quel remoto abitato. Raggiungerlo pare essere un'impresa assai semplice, dato che la cartografia locale, permette di trovare facilmente una via (un tratturo in terra battuta) che conduce direttamente dalla città, capitale della provincia, attraverso le valli fino al paese di San Marco. Inizialmente il viaggio procede tranquillo, in mezzo ai boschi di latifoglie, che si preparano all'autunno, colorandosi di tutte le tonalità che vanno dal giallo al rosso acceso. Il Sole brilla alto nel cielo, mentre una fresca brezza soffia tra le foglie.

Ci vorranno quattro giorni di viaggio a piedi, oppure due a cavallo. Ad ogni modo passare la notte tra le montagne può essere assai pericoloso. Esistono in vero tre case di posta lungo il tracciato, sostando nelle quali si è certi di essere più sicuri ma il viaggio durerà una giornata in più (sia a piedi che a cavallo). Le prime due case di posta sono delle piccole costruzioni, circondate da una palizzata di legno, mentre la terza è una casa incustodita, sulla quale è affisso un cartello che la identifica come stazione di posta. È in pratica "autogestita" e potrà essere chiusa dall'interno con un pesante chiavistello.

Qualunque sia la scelta fatta in merito al viaggio, il paese verrà raggiunto quando ormai la notte è inoltrata, la cosa deve apparire quasi irritante per i personaggi, che possono pensare d'aver sbagliato a leggere la mappa oppure d'aver preso una strada più lunga, oppure ancora che ci fosse qualche errore nella cartografia.

*"Il Paese di S. Marco si trova adagiato nella valle sotto i vostri occhi. Da dove vi trovate potete dominare l'intero paese, notate che attorno alle poche abitazioni è stato eretto un muro di cinta, per metà fatto di pietre e per la restante parte formato da assi di legno. Dalla vostra direzione notate un cancello che permette l'accesso. Poche deboli luci, illuminano qualche finestra, ma, man mano che affrontate la discesa verso il paese anche queste si spengono, lasciando la Luna come unica fonte di luce."*

La porta di legno, che permette di superare le mura è chiusa, ma basterà bussare con forza affinché una guardia insonnolita venga ad aprire. Non darà alcuna complicazione ai viaggiatori, indicandogli senza molte perifrasi la locanda del Pozzo, l'unica in città e consigliando di non fare troppo rumore dato che il paese intero ora sta dormendo.

Seguendo il saggio consiglio della guardia, e dato che la fatica del viaggio si farà sentire parecchio (fate notare questo fatto, anche perché, probabilmente, il viaggio s'è protratto molto più a lungo di quanto fosse previsto), i

nostri eroi raggiungeranno la locanda del Pozzo. L'edificio della locanda si trova nella piazza centrale del paese, proprio di fronte alla chiesa. È, come tutte le costruzioni del paese, un edificio dall'architettura povera; i muri sono fatti di pietre a vista, il tetto sostenuto da grossi travi di legno, insomma la classica casa di montagna. Bussando alla porta, dopo alcuni minuti, scenderà un ometto in camicia da notte. Questi è Ugo Pozzo (rimando alla scheda del PG per maggiori dettagli). I personaggi verranno accolti bene, Ugo si premurerà di non far pesare l'orario inconsueto a cui sono giunti...

Offrirà anche qualcosa per rifocillarsi ai viaggiatori (zuppa d'avena riscaldata).

Mentre i PG stanno discutendo con l'oste uno di loro...

---

*Senti un grido soffocato provenire dal piano di sopra, come se qualcuno, braccato, implorasse pietà al suo aguzzino, in un ultimo sforzo disperato. Alzi lo sguardo con fare interrogativo, quando t'accorgi che nessuno degli altri pare aver sentito, o aver accennato la minima reazione.*

---

Nessuno in effetti ha sentito nulla, nemmeno l'oste, che risulterà sorpreso quanto gli altri di qualsiasi cenno fatto dal personaggio in merito a quello che ha sentito.

Che accettino o meno la zuppa, presto verranno sopraffatti dalla stanchezza, e certo non resisteranno molto prima di andare a letto, nelle stanze che Ugo ha preparato per loro. L'indomani mattina sarà il Sole, che passa prepotente attraverso le finestre a svegliare il gruppo di viaggiatori. Scendendo non troveranno Ugo, ma un tavolo sarà apparecchiato con una brocca di latte, una pagnotta ed un numero di tazze pari a quello dei personaggi giocanti.

## Indagini in paese



Sulla piazza principale, oltre alla già citata locanda, si trovano la chiesa, la casa comunale e l'orto curato dal prete del paese. Dalla piazza centrale si dipartono quattro vie, che conducono alle quattro porte delle mura. Le case di questo paese sono per lo più piccole abitazioni ad uno o due piani, con stalla interna. Nella maggior parte di queste il primo piano è fatto di pietra, mentre il secondo, e costruito con assi di legno. Fa eccezione la casa parrocchiale, che è un edificio più ampio, interamente in pietra, e dotato di un cortile interno.

Le campane suonano l'ora sesta (mezzogiorno), facendo alzare in volo un piccolo stormo di cornacchie, che s'erano

appisolate in cima al campanile. Il suono riecheggia per le vie, che appaiono assolutamente deserte. Gli unici che le paiono calcarle sono i personaggi stessi.

Dove andare?

Dato che non c'è anima viva in giro, ed essendo appena suonate le campane, i nostri eroi potrebbero decidere di andare nella chiesa, dato che qualcuno che suona le campane ci dovrà pur essere... (in quel mentre ad un altro dei personaggi)

---

*Appena varchi la soglia, senti le campane suonare a martello, e come dei passi di persone che corrono, ti senti quasi travolgere... ma un istante dopo t'accorgi che non è accaduto nulla, sembra che solo tu ti sia accorto di questo strano evento...*

---

La chiesa, composta da una navata centrale, e due piccole navate laterali, è completamente deserta. Non vi sono però evidenti segni di abbandono (quali ragnatele o polvere).

Bussare alla porta della sacrestia non darà alcun risultato. Apparentemente non c'è nulla che possa essere interessante all'interno della chiesa. Da una semplice analisi della zona sarà facilmente intuibile che l'ingresso nel campanile è esterno alla chiesa stessa.

Uscendo dalla chiesa dalla porta principale, troveranno il prete, Padre Guglielmo, intento a lavorare nel suo orto. Il padre risponderà con gentilezza ai nuovi arrivati, e, se gli verrà domandato, dirà di essere stato lui stesso a suonare le campane per l'ora sesta. Non farà alcun cenno a nessun strano evento riguardo al villaggio, ma se gli verrà chiesto del perché non giungesse nessuna notizia recente dal paese verso l'esterno, si farà pensoso e cercherà di terminare la conversazione il più velocemente possibile, senza rivelare di fatto nulla di utile. Il prete, conclusa la discussione, si ritirerà nella sua casa lasciando il paese nella totale desolazione, che lo caratterizzava fino a pochi istanti prima. I personaggi potranno girare senza meta, e, quando le ricerche sembreranno non dare alcun frutto vedranno aprirsi una porta, vicino a loro, ed una mano fare cenno di entrare.

Si stanno avvicinando alla porta quando...

---

*Ti appare d'improvviso, l'immagine di te stesso intento a sfondare questa porta, la luce pare essere molto strana, quasi calda e traballante... anche in questo caso nessuno dei tuoi compagni pare essersi reso conto di nulla.*

---

Nella casa vive una donna di mezz'età, Eva Marzocchi, che inviterà il gruppo a sedersi attorno al tavolo del salotto. Eva parlerà a bassissima voce ai personaggi, farà qualche domanda e, una volta compreso che il loro ruolo è quello di aiutare il paese.

*“questo paese diventa più silenzioso ogni giorno di più... e non è l'inverno che ci uccide...”*

*Ma qualcuno che vuole ammazzarci dentro...*

*Ed io lo so... se guardate alla finestra...”* S'avvicinerà alla finestra, e i personaggi verranno invitati ad avvicinarsi per guardare, noteranno in lontananza una costruzione, più in

alto a mezza costa, stanno cercando di capire di cosa si tratti quando SVAM! la porta si aprirà fragorosamente. Ad Eva scapperà un urlo soffocato.

Per quanto possano essere veloci a correre nel corridoio, vedranno soltanto la porta aperta, e nessuno, nemmeno in strada. Eva, molto spaventata caccerà via il gruppo, barricandosi in casa e piagnucolando qualcosa del tipo “*lo sapevo... lo sapevo... c’ha scoperti...*”

Raggiungere la costruzione vista di sfuggita nella casa di Eva poco prima, sarà un’impresa assai difficile senza una guida o delle indicazioni più precise. (sarà comunque possibile se si dispone di un buon senso dell’orientamento e di molta fortuna).

Maggiori informazioni su quest’edificio possono essere date da Ugo Pozzo, il quale rivelerà senza troppi problemi che si tratta di un convento di monaci di clausura, e che l’unica persona a cui è concesso di parlare con l’esterno è un vecchio, che in paese chiamano “il Cartolaido”, dato che nessuno sa quale sia il suo vero nome. L’oste spiegherà inoltre una via piuttosto semplice per raggiungere questo convento, al quale si può arrivare in tre ore circa di cammino. Se gli verrà chiesto come mai il paese è così deserto, l’oste risponderà che la cosa è assolutamente normale, dato che tutti si sono svegliati all’alba per coltivare i campi o portare le bestie al pascolo. In merito alla sua assenza in mattinata, dirà di essere stato intento a lavorare in cucina, e di non aver affatto sentito scendere i suoi ospiti, che si rammarica per questo disagio, e che spera che comunque la colazione sia stata di loro gradimento.

## *Il convento del Cartolaido*

Il convento è una costruzione parzialmente sepolta dalla vegetazione, che s’avvinghia su tutte le mura perimetrali. L’intera costruzione è piuttosto ampia (circa 300 m di lato). Un solo grande portone, di legno scuro che si staglia sulle mura intonacate di bianco, permette l’accesso all’interno della struttura. Bussando a questa sarà si aprirà uno spioncino. Due occhi neri come le tenebre scruteranno per qualche istante i nuovi arrivati, e poco dopo la porta verrà socchiusa rivelando la figura di un vecchio; il famoso Cartolaido.

“*siete venuti qua per vedere i libri suppongo...*” dirà continuando ad osservare con attenzione il gruppo di estranei. “*dato che non può esservi altro motivo che vi conduca in questo luogo...*” Non darà mai molta confidenza ai personaggi, invitandoli comunque ad entrare, per visitare la biblioteca. Il vecchio si presenterà come “*il custode della carta*”, qualsiasi riferimento al nomignolo affibbiatoli in paese lo farà grugnire di rabbia. Se i personaggi si presenteranno coi loro veri nomi, appena entrati il Cartolaido andrà dietro alla scrivania posta vicino all’ingresso e fermerà uno dei PG.

“*Avete detto di chiamarvi XXX?*” [Al posto di XXX dite il nome di uno dei PG] dirà bruscamente “*Potreste usarmi la cortesia di aspettare un istante*” e quindi inizierà a scartabellare tra le carte posate in modo confuso. Estraendone una lettera, inequivocabilmente indirizzata al personaggio in

questione.

A questo punto un altro dei personaggi [che chiamiamo YYY]...

---

*Ti appare davanti agli occhi nitida la scena, di te stesso che arrivi al monastero sotto un acquazzone nel buio della notte. Ti fai aprire dal Cartolaido, e gli consegna una busta...  
“quella” busta!*

---

“curioso che mi tocchi fare il postino, in realtà mi chiedevo se sarebbe venuto davvero, infine, a prendere questa missiva... giace sulla mia scrivania da alcuni mesi ormai...” dirà l’anziano bibliotecario con fare sorpreso. All’interno della lettera ci sarà scritto solamente:

*Secondo scaffale, terzo ripiano, quarto libro;  
Pagina 176*

In quella posizione troveranno un volume dalla copertina in pelle dal titolo “*epistolae*” sul quale non è però fatto alcun riferimento né all’autore né alla data di pubblicazione.

Alla pagina 176, troveranno una frase segnata.

---

*... E se fosse la morte, null’altro che un sogno senza fine?  
Dovremmo forse temerla o gioire della sua venuta?*

---

Se i personaggi continueranno a rovistare tra i libri, dopo qualche minuto il bibliotecario li avvicinerà, interrompendoli

“*Chi v’ha detto di entrare?!*” chiederà senza troppi giri di parole “*siete pregati di uscire da questa biblioteca...*” quindi farà degli eloquenti segni affinché questi se ne vadano. Se XXX dirà il proprio nome, il bibliotecario apparirà confuso, e dirà di avere una lettera per lui, scartabellerà dietro la scrivania, ma, ovviamente, non riuscirà a trovare nulla. Ad ogni modo l’anziano custode continuerà ad intimare, con molta chiarezza, i visitatori di uscire dalla biblioteca. Non ci sarà modo di visitare il resto del monastero, dato che i monaci ci tengono a preservare la loro stretta clausura.

Per questo è probabile che il gruppo faccia ritorno al paese.

La luce del Sole si fa sempre più tenue mentre l’astro si nasconde dietro le cime delle montagne che circondano S.Marco delle Nevi, di fatto sarà già buio quando arriveranno al paese. Le porte saranno però ancora aperte, e la guardia non sarà ancora all’ingresso, per cui entrare nella cinta muraria non sarà affatto un problema.

In alcune case si vedranno già delle luci accendersi, il paese sarà comunque silenzioso; nemmeno avvicinandosi alle case si sentirà alcun vociare.

La sala principale della taverna del Pozzo sarà già illuminata e riscaldata quando il gruppo vi giungerà. La sala apparirà deserta e silenziosa, ad eccezione di un solo avventore: un uomo di mezza età siede ad uno dei tavoli; mastica stancamente un pezzo di lardo, mentre sorreggia da un bicchiere del vino rosso, la cui bottiglia, piena soltanto a

metà, è posata sullo stesso tavolo. Solleverà lo sguardo solo un istante sui nuovi arrivati per poi tornare al suo pasto senza proferire alcuna parola.

Oltre al tavolo, dove siede questo strano individuo, ve ne sarà un altro apparecchiato per tante persone quanti sono i giocatori, ad ognuno è stato servita una zuppa di legumi e cereali, ancora fumante. In mezzo al tavolo v'è una caraffa con mezzo litro di vino rosso.

L'altro avventore non dirà alcuna parola e anzi parerà non badare nemmeno ai PG, a meno che non siano questi ad interrogarlo. Sarà difficile capire alcun che dai suoi discorsi, per lo più sconnessi ed insensati... Anche estorcergli il suo nome, Edmound Kovalsky, sarà decisamente faticoso.

Se gli si faranno domande sulla situazione del Paese, dirà che è uno schifo, che è sempre stato uno schifo, e che nessuno potrà rimediare in alcun modo... non farà però riferimento ad alcun problema specifico.

Le domande sul Cartolaio le liquiderà dicendo che non v'è alcun interesse nel parlare di un vecchio pazzo che vive rinchiuso tra libri polverosi.

La discussione, che sembrerà essere più un interrogatorio dato che lo strano avventore sarà decisamente restio a parlare. Si concluderà quando l'oste uscirà dalle cucine, ed inviterà l'ospite ad andarsene dato che deve chiudere la locanda per la notte. Al contempo s'assicurerà che il cibo sia stato di gradimento ai personaggi.

Chiuderà la porta con un pesante chiavistello, dicendo che "è sempre bene diffidare di chi si muove nella notte".

Dopo di che si congederà, andandosi a coricare nella sua stanza posta vicino alle cucine al piano terra.

I personaggi andranno quindi a dormire, probabilmente molto confusi dagli eventi del giorno, seduti nelle loro stanze potranno fare congetture su quanto stia accadendo nel paese di S.Marco delle Nevi; ma il mistero è ancora lontano dall'essere risolto...

## *La seconda notte*

---

*Dei forti rumori, urla e spari ti svegliano di soprassalto. Senti il tuo cuore battere velocissimo, e la fronte bagnata di sudore. Appena riprendi coscienza di quello che ti circonda ti rendi conto che la porta della tua camera è spalancata.*

---

Uscendo sul corridoio vedrà che tutte le porte sono aperte, eppure nessuno dei compagni pare essersi destato, ed anzi dormono tutti profondamente. Le campane suonano la prima (sei del mattino). Fuori è ancora buio, e non c'è nessuno per strada. Una sola porta del piano in cui si trovano le stanze è chiusa. Potrà essere sfondata, seppure con qualche difficoltà; oltre la porta si trova una semplice stanza, del tutto simile a quelle in cui alloggiano i personaggi. La stanza è vuota, il letto disfatto, segni di lotta si vedono ovunque. Sui mobili e sulle pareti ci sono segni di armi, dello stesso tipo di quelle possedute dai Personaggi. Sull'unico tavolo della stanza sono posate in modo disordinato alcune carte. Nel cassetto si potrà trovare

la seguente lettera:

---

*La mia ora è ormai vicina, li sento correre per strada, e presto entreranno qua, so per certo che una semplice porta di legno non potrà trattenerli... quei X (inserire numero dei Personaggi) mostri non s'arrendono dinnanzi a nulla. Dietro tutto questo può esserci LUI solo, nessun'altro...*

*Temo per i miei compagni, compaesani... ma non v'è speranza per loro...*

*Spero che non trovino questa missiva, e che chi arriverà in futuro, comprenderà la minaccia e vi porrà fine...*

*Possa Iddio avere pietà delle nostre anime!*

C

---

Appena finita di leggere la missiva dei forti colpi alla porta del piano terra, scuoteranno l'atmosfera. Fuori dalla finestra non si vedrà nulla nel buio di una notte senza stelle. I colpi continueranno, incessanti.

Scesi al piano di sotto, tra i tavoli, un bambino. Sta rannicchiato in mezzo alle sedie, con le gambe cinte nelle braccia, singhiozzante. Trema di paura, non parla... i colpi alla porta continuano... finché non viene aperta.

Di poco, si fa strada, nella taverna, la sagoma nel buio di una piccola balestra col dardo incoccato. Il bambino singhiozza e trema, si stringe contro uno dei personaggi, terrorizzato. Una figura nera, scura come la notte fa capolino dentro la porta. Ci saranno pochi istanti, servirà molta prontezza per colpirlo prima che entri, prima che possa distruggere tutto, uccidere tutti quanti. E di questo sono certi, perché come una bestia si batteva contro la porta, con rabbia infinita...

Ma basterà un colpo, uno solo, ben centrato per dissolvere quell'ombra, per porre fine al suo terrore. Solo il bambino continuerà a tremare. In quel mentre uno dei personaggi...

---

*Una folla agitata sta correndo per le vie del paese, armata di forconi e torce. Vedi una casa, nella zona Nord e senti come un senso di tranquillità attorno a quella costruzione, la scorgi dall'alto, come se stessi volando. La casa di per sé non ha nulla di particolare... ma pare che vicino ad essa non vi sia nessuno, mentre nel resto del paese tutta la gente è in continuo movimento...*

---

I suoi compagni vedranno questo personaggio, essere assente per un attimo, come se stesse pensando ad altro e fosse completamente isolato dalla realtà che li circonda. Ad ogni modo quella casa è l'unico indizio che possiedono in questo momento. Uscendo dalla locanda, sentiranno dei rumori, simili a grida rabbiose riecheggiare per le strade del paese, non vedranno però nessuno di concreto, al massimo qualche ombra sfuggente, proiettata sui muri delle case.

La casa vista da uno dei personaggi si trova, in effetti vicino alla porta settentrionale della città. È una casa su due piani, con una veranda di legno ed un piccolo giardino che la cinge completamente.

Al piano terra si trova un salone, una camera/studio ed una

cucina, in quello superiore vi sono due camere da letto. Appena entrati nella casa, sentiranno dei passi veloci scendere dalle scale, una grande ombra, di forma umana ma alta quasi tre metri comparirà sulla scala, scendendo rapidamente.

Il bambino, con uno scatto ed una determinazione assoluta, si lancerà nella porta alla sua destra (la cucina). Mentre l'ombra si frapperà tra la stessa porta ed il gruppo dei personaggi.

L'ombra non ha un volto, o meglio, i suoi tratti sono confusi come se fossero in continuo movimento. In realtà tutto il suo corpo pare essere composto da parti in continuo movimento, quasi fossero fluide. L'ombra pronuncerà parole incomprensibili, come bisbigli persi nel vento, e quindi allungherà le sue braccia verso i giocatori. Ad ogni contatto il personaggio proverà una sensazione di gelo intenso, subendo anche alcune ferite.

Dopo alcuni colpi l'ombra si dissolverà, rivelando sia che i colpi fin'ora inferti dai giocatori sono quasi tutti caduti sull'arredamento della casa, sia che le ferite causate dalla terribile apparizione erano puramente illusorie. In quell'istante uno dei giocatori...

---

*Appena scomparsa l'ombra, vedi il bambino, quello che avete portato con voi fin'ora, rannicchiato in un angolo della cucina. Quindi delle braccia, certo di un adulto, lo prendono sollevandolo...*

---

La cucina versa in uno stato di abbandono totale, nella dispensa non è rimasto quasi nulla, a parte del pane ammuffito, ed una forma di formaggio. Le stoviglie come le pentole, sono messe ordinatamente, ma dallo strato di polvere paiono non essere utilizzate da alcune settimane se non mesi. Non vi sono altri ingressi oltre a quello da cui sono entrati i PG ed il bambino, c'è una finestra, ma è chiusa dall'interno. Del bambino, ovviamente, non vi è alcuna traccia.

Nel cortile, proprio davanti alla finestra, saranno ben visibili nel fango, le tracce lasciate dalle ruote del carretto, seguendole paiono dirigersi verso la porta Nord, ma una volta sulla strada, non sarà più possibile seguirle, dato che la terra battuta, e le altre tracce rendono i segni confusi e poco chiari.

Tutta la casa sembra essere abbandonata da tempo, nello studio si trovano alcune carte, che indubbiamente hanno a che fare con delle vendite, e degli ordini di merci di vario tipo. Una lettera indirizzata abbandonata sulla scrivania datata 15 Ottobre (due giorni prima della partenza del gruppo), permetterà di scoprire che l'abitante di questa casa è Cristiano De la Fonte.

---

*S. Marco delle Nevi*

*Là 15 Ottobre*

*Carissimo Cristiano*

*Sono ben consapevole delle numerose richieste che ti vengono avanzate in paese, non di meno però devo renderti note le mie necessità.*

*Per quanto possa risultare monotono, ciò che mi serve sono ancora, dei fogli di Carta, quanti se ne possano recuperare, e dell'inchiostro. Che come al solito risultano essere beni di rapido consumo quando s'abbisogna di tenere dei registri complessi come i miei. Mi auguro che in città non sollevino ancora dei problemi assurdi, nel qual caso specifica bene chi sono i destinatari ultimi dei beni, che di certo ti solleveranno da pagare il loro ingiustificato balzello. Per quanto dovrebbero già saperlo, dato che è da diversi anni che la famiglia De la Fonte si occupa dei Nostri contatti col resto del Sanctum Imperium.*

*Con immancabile Stima*

*Saluti*

---

Pur cercando con attenzione nello studio, non si troverà nient'altro di utile, soltanto un mucchio di vecchi ordini, e nulla con una data successiva a questa della lettera del 15 Ottobre.

Al piano superiore vi è solamente una stanza da letto, ed un ripostiglio. Il letto è disfatto, il vestito da notte è gettato per terra. L'armadio è aperto, disordinato, quello che era certamente un doppio fondo è ora vuoto. All'interno v'è rimasta sola una scatola di cartucce per il fucile.

## *Seguire le piste*

Sarà ora il momento di capire cosa stia accadendo al paese, che fine ha fatto il mercante Cristiano De la Fonte?

Potrebbero dirigersi dall'oste/bottegaio Ugo Pozzi.

In merito a Cristiano De la Fonte dirà:

*“beh, se non l'avete trovato in casa sarà certo al lavoro... gradite una tazza di the?”* Rispondendo si comporta in modo simile a Padre Guglielmo, quasi si fossero accordati sulla risposta da dare...

La Chiesa sarà deserta, e del Padre nessuna traccia. Chiedendo all'Oste qualcosa a riguardo si otterrà la stessa risposta già data per il mercante. “Sarà certo andato nei campi, vicino ai suoi fedeli”

La casa di Eva sarà sprangata, soltanto attraverso le finestre si potrà scorgere una sagoma muoversi all'interno. Ma pur bussando non si otterrà alcuna risposta. Sfondando la porta la casa risulterà deserta. Solo se rimarranno in silenzio assoluto uno dei personaggi potrà udire qualcosa di simile ad un respiro affannoso. Cercando attentamente potranno di fatti trovare una botola nel pavimento della casa.

---

*Appena apri la botola, senti un urlo misto di angoscia paura e dolore, vedi un corpo divincolarsi convulsamente, mentre una lama cala impietosa facendolo a pezzi... il tutto è troppo concitato perché tu possa riconoscere la vittima, od il carnefice...*

---

Sotto la botola v'è un piccolo ripostiglio, scavato nella terra, dove sono state montate delle mensole. Sul pavimento sono accatastati diversi vasi di conserve, il cui odore si

## *L'ultimo viaggio di Cristiano*

mischia in un insieme nauseante. Le mensole stesse sono rotte e tagliate in diversi punti. Se interrogato su dove sia Eva, l'osta darà la solita, laconica risposta: "Sarà certo nei campi a lavorare"

A questo punto andare verso i campi dovrebbe apparire come la migliore delle opzioni.

I campi si estendono a Nord-ovest rispetto al paese, appariranno per lo più incolti, trascurati ed un grande silenzio avvolgerà quelle pianure mentre una sottile bruma si solleverà per meno di un metro da terra. Camminare tra i campi sembrerà quasi una passeggiata nell'inferno. Nulla si muove, nemmeno degli uccelli o delle rane...

Una sola sagoma, umana, avanza con passo stanco verso i personaggi: si tratta di Edmond Kovalsky.

"siete nel posto sbagliato" dirà questi senza nemmeno salutare. "tra i campi c'è solo sofferenza, gente che vi lavora, e per niente! Guardate in che stato..." facendo cenno ai campi incolti ed abbandonati. Edmond farà di tutto per evitare che i personaggi si dirigano ancora in quella direzione, in quanto proprio da quella parte si trova la grotta dove vive Marcus. Kovalsky non vuole ammettere a se stesso di essere andato da quel demonio, ma vuole evitare ai PG questo terribile incontro. Come alternativa cercherà di indirizzarli di nuovo verso il convento del Cartolaido.

Indipendentemente dalla direzione presa, incontreranno, in mezzo alla nebbia, intenta a zappare il campo, Eva Marzocchi. L'esile donna, sarà tutta presa dal suo lavoro, tanto da notare i personaggi solo quando le saranno a pochi passi di distanza. Apparirà lievemente scocciata, siccome lavorare nei campi di questi tempi è una necessità assoluta. Se le faranno notare che i campi sono per lo più abbandonati, lei farà solo delle critiche generiche ai suoi compaesani definendoli degli scansafatiche, e accusandoli di non capire che mai come in questo momento sarebbe necessario lavorare con maggior impegno. Se faranno riferimento alla botola, apparirà confusa e terrorizzata, inizierà a dire frasi sconnesse del tipo "no... no, vedete... Marcus, non arriva... e... i suoi..." mentre i suoi occhi si dilateranno in uno stato di puro terrore, inizierà ad indietreggiare rispetto ai personaggi, poi si darà alla fuga. Anche rincorrendola in mezzo ai campi, non riusciranno a raggiungerla dato che la nebbia si farà sempre più fitta, nascondendo la fuggitiva ai suoi inseguitori.

Ritornando in paese, lo troveranno completamente deserto, come anche la casa di Eva.

L'oste sarà l'unico ancora presente nella locanda, ma non saprà dire nulla di utile, sarà stupito che non abbiano trovato nessun paesano nei campi, e che anzi questi siano incolti, ma dirà che lui non esce mai dalla locanda, e forse i paesani hanno cambiato i campi messi a coltura senza che lui lo sapesse.

Per quanto tutto ciò possa apparire assolutamente insensato, non vi sarà alcuna ombra di menzogna nelle parole di Ugo Pozzo.

Se decideranno, nonostante il monito di Kovalsky di proseguire verso Nord-ovest, ad un certo punto troveranno, in una delle strade di confine dei campi, delle tracce di carro. Questa scoperta parrebbe essere banale, dato che di certo i contadini usano i carri per il raccolto, ma...

---

*Vedi nitida l'immagine di un carro che avanza nella nebbia, lungo quella stessa strada, il conduttore indossa un cappello a tese larghe mentre al suo fianco un ragazzino si guarda attorno intorpidito...*

---

Certamente si trattava di Cristiano, il mercante, a questo punto anche la sola curiosità dovrebbe spingere i giocatori a seguire queste tracce.

Seguendo la pista uscite dai campi coltivati fino ad arrivare alla foresta che ricopre le pendici delle montagne. Tutto attorno a voi è stranamente silenzioso, vi sareste aspettati di sentire degli uccelli cantare, ma invece nulla; l'unico rumore è quello del vento che soffia tra gli aghi degli abeti.

Notate poco più avanti un promontorio roccioso, sopra il quale vi pare di scorgere una sagoma nera, se si osserva con più attenzione pare essere qualcuno appostato, in attesa, e pare non avervi notato. Se gli ci si avvicinerà con cautela, si potrà vedere che si tratta di Kovalsky. È sdraiato a terra, col fucile spianato, una specie di ombra nera, aleggia attorno al suo corpo.

Se i personaggi intervengono in qualche modo, Kovalsky si distrarrà dalla sua impresa, in quel mentre si sentirà, senza però vederlo, passare il carretto del mercante. L'ex-soldato sarà adirato e sconcolato per il fallimento, non accuserà apertamente i PG, ma chiederà, bruscamente, di lasciarlo in pace. Correrà quindi verso Nord, risalendo la valle in cui il carretto parrebbe essersi infilato.

Se anche i personaggi decideranno di risalire la valle, incontreranno Cristiano, senza carretto diretto verso i campi; il suo passo è incerto e pare essere molto confuso. Quando vedrà i PG i suoi occhi brilleranno di speranza.

"Eccovi! Voi potete ancora..." frugherà nervosamente nelle tasche estraendo una lettera. La lettera. La allungherà al personaggio YYY [Scegliere un altro dei personaggi giocanti], e mentre questi farà per prenderla, accadrà qualcosa di inconcepibile. Una mano che parrebbe essere eterea, si allungherà attraverso il corpo del giocatore afferrando la lettera. Voltandosi YYYY vedrà se stesso, ferito e stanco, quasi sfigurato, annuire verso Cristiano, mentre questi gli dice "Solo il Cartolaido può qualcosa..." quindi l'YYYY etereo correrà al massimo delle sue possibilità verso il Sud.

Intanto un raggio di Sole trafiggerà Cristiano, questi s'accaccerà, come colpito da un proiettile, ansimando a fatica crollerà a terra.

Aggirarsi per la valle non darà alcun risultato. I personaggi potranno incontrare scene da incubo:

Bambini che camminano in mezzo alla foresta, con un braccio strappato a morsi ed un altro morso simile sulla testa. Persone ricoperte di ferite e di tagli, dai quali, sebbene

siano aperti non esce più sangue... Nessuna di queste inquietanti presenze interagirà però in alcun modo con i personaggi...

Un'unica frase riecheggerà nei loro pensieri : *“solo il Cartolaido può qualcosa...”*

## *Ritorno dal Cartolaido*

Ritornando al monastero nella stessa giornata lo si raggiungerà quando ormai il giorno sta cedendo il passo alla notte. Le ombre si fanno sempre più lunghe e nella struttura brilla una sola luce: quella della stanzina del vecchio.

Il modi dell'anziano custode saranno scortesissimi non meno di prima. Ma a suo modo sarà sorpreso di vedere ancora queste persone. Pare non ricordarsi perfettamente di loro, eppure il ritorno dei personaggi genererà una qualche agitazione nel bibliotecario.

Se gli verrà mostrata la lettera l'anziano la guarderà con attenzione chinandosi a pochi centimetri dal foglio per poterlo leggere.

“capisco, pare che le mie richieste non saranno soddisfatte” dirà come laconico commento. E quindi quasi meccanicamente prenderà la lettera e la infilerà all'interno di un quadernino dalla copertina di cartone. Se i personaggi li faranno notare la cosa, dirà confusamente d'averlo fatto sopra-pensiero, se chiederanno di vedere il quadernino, il vecchio, dopo averlo guardato per un paio di volte, come a cercare di ricordare a cosa servisse acconsentirà a lasciarlo leggere ai nuovi arrivati.

Sulla prima pagina una sola parola: *Marcus*

Quindi nelle pagine successive inizia una sorta di diario;

---

*Sono certo che Kovalski fu il primo, preso dalla follia di Marcus. Quando venne a me era ormai troppo tardi, potevo salvare la sua anima, forse ancora, ma anche per quello pareva troppo tardi, tanti erano i tormenti che la straziavano. Lo condussi a me, ma non riuscii a trovare Marcus, egli pare tenermi tutti alla lontana... Simile sorte toccò a Padre Guglielmo, un tempo protettore della gente di S. Marco, e poi invece condanna del paese intero. Egli non volle venire a me, aveva capito fin troppo... probabilmente è ancora nel suo orto, a lavorare... Arrivarono poi quelli da fuori, per salvarci, ma Marcus fu più rapido... Non posso narrare quello che avvenne, solo gli echi delle grida giunsero fin qua, e nella mia testa rimbombavano le risa di Marcus.*

---

Nel resto delle pagine vi sono solo simboli arcani, certamente blasfemi, parto di un qualche demone. Dopo quanto letto gli occhi neri del Custode sembreranno essere ancora più neri come se nel suo sguardo vi fosse il cielo di una notte senza luna. A questo punto sarà chiaro, quest'uomo è un demone, un praticante di magia oscura... quelli che si fanno chiamare Magus.

“è troppo tardi, anche per voi...” dirà in tono grave non appena i personaggi avranno terminato la lettura. *“Marcus si sta muovendo...”*

Agli attoniti personaggi spiegherà che in paese presto si

eseguirà la volontà di Marcus, e che nonostante i suoi sforzi egli non fosse stato in potere d'arrestare questo demone, ne tanto meno dove egli si nascondesse.

I personaggi potranno correre in paese, ma non potranno mai giungere in tempo. Quando arriveranno in strada, vedranno che le porte e le finestre delle case sono state sprangate. Risulterà loro impossibile rimuovere le assi, come se queste fossero inconsistenti... intanto all'interno delle finestre delle ombre nere si agiteranno come animali in gabbia. Una grande croce, splendente, varcherà la soglia. Dietro di essa, un inquisitore, avanzerà circondato dalla sua scorta.

Ora vedranno tutto come in un film, gente che batte i pugni contro le finestre, e gli uomini dell'inquisizione che li bloccano, ricacciandoli nelle case e bloccandoli, e loro immobilizzati in mezzo a tutto questo, impotenti...

Ed intanto gli inquisitore darà fuoco alle case del villaggio. Rapide le fiamme divamperanno di casa in casa, illuminando il paese che s'avviava verso la notte.

Tra le urla della gente si leverà una risata, convulsa e terribile. In mezzo alle fiamme comparirà la sagoma di un uomo sui trent'anni. Alto e robusto con indosso una veste nera. L'uomo ride beffardo avvicinandosi ai personaggi. Pare essere l'unico a notarli, mentre gli inquisitori non li vedono affatto.

Marcus s'avvicinerà ridendo, camminando in mezzo alle fiamme, senza esserne per niente scalfito.

*“grazie... grazie amici?”* la sua voce è colma di ironia *“grazie per l'aiuto, senza di voi sarebbe stato troppo difficile...”* aggiungerà sempre divertito.

---

*È in questo momento che tutto riaffiora alla vostra mente, il vostro arrivo nel paese, e quella voce nella vostra testa. Una voce troppo forte e troppo maligna per potervi resistere.*

*E allora vi ricordate, della strage... della gente uccisa, prima di soppiatto, senza farvi vedere, ed i bambini rapiti e consegnati al mercante affinché li portasse a Marcus... e voi lo sapevate.*

*E quando vi scoprirono, vi barricaste nella locanda con il bambino... quella volta delle ombre, forse degli spiriti, vennero in vostro aiuto... senza di loro sarebbe stato impossibile consegnare anche quella giovane vittima a Marcus... Dato che poco dopo vi catturarono e vi uccisero, nella notte più buia, sgozzati come delle bestie quali oramai eravate... Furono i vostri spiriti a risvegliarsi nella locanda... dimentichi di tutto.*

---

Vedete lo stregone allontanarsi, passarvi accanto, darvi un'ultima occhiata di sfida e riconoscenza, sentite la vostra impotenza, mentre s'avvicina all'inquisitore, entrando nel suo corpo... il prossimo inconsapevole perpetratore del volere di quel demone...

### Ugo Pozzo

#### Background

Per quello che se ne sa ha sempre vissuto a San Marco delle Nevi, dove svolge il lavoro di Oste, e di bottegaio del paese. Anche lui fu ucciso dagli scagnozzi di Marcus, che alloggiavano nella locanda, durante i primi scontri coi paesani, s'era trovato in mezzo, inconsapevole ed involontariamente. Sperava nell'aiuto di costoro appena giunti, ma invece si rivelarono la sua fine.

#### Descrizione fisica

Un uomo basso, verso la cinquantina, quasi completamente calvo, se non per qualche ciuffo di capelli (castani), che spuntano sopra le tempie ed in mezzo alla testa. Porta un paio di occhiali rotondi. E cammina con una postura lievemente china.

#### Indole caratteriale

Sempre cortese e disponibile, poco fastidioso e quasi sempre serio. Non s'impiccia mai delle faccende degli altri, indipendentemente dal fatto che alloggino o meno nella locanda.

Tarocco Dominante: Il Sole

---

### Eva Marzocchi

#### Background

Maestra della scuola di S. Marco. Conosceva ogni bambino rapito da Marcus. E forse era la più vicina a scoprire dove fosse il malvagio stregone. Per questo Marcus mandò i suoi servitori ad ucciderla, assassinandola nella sua casa all'interno della botola in cui la poveretta s'era rifugiata. La sua anima però non ha ancora lasciato quella casa, non riesce a capirne il motivo, l'unica cosa che sente è l'oppressione che la trattiene, provenire dal monastero, e teme, non riuscendo però ad ammetterlo che tra quelle mura si nasconda il malvagio Marcus.

#### Descrizione fisica

Capelli biondi, lunghi fino alle spalle, lievemente mossi e sfibrati. Nei suoi occhi azzurri, non v'è alcuna gioia, come se dietro quegli occhi non vi fosse un'anima. Il fisico è minuto, pare essere una donna che ha conosciuto nella sua vita diverse malattie.

#### Indole Caratteriale

Nevrotica, agitata, si guarda sempre attorno con fare circospetto. Prova un misto di timore e fiducia verso chiunque incontri. Ha nella memoria i ricordi sfumati della sua morte, che la portano ad avere paura di essere nuovamente uccisa.

### Edmound Kovalsky

#### Background

Kovalsky fu il primo, il primo a lasciare il paese nella notte di Gennaio, di anni or sono, portando con sé sua figlia, e offrendola in pasto a Marcus, il demonio delle montagne. Non ha retto molto allo shock, per quanto nessuno credesse nella sua colpevolezza, il suo animo era consapevole, troppo consapevole della sua colpa, una colpa che non avrebbe potuto epurare...

Cercò di fermare Cristiano, nel suo ultimo viaggio, quello che condusse l'ennesima vittima sacrificale a Marcus, ma fallì nel tentativo...

Fu così che si tolse la vita, impiccandosi nel campanile della Chiesa, sperando con quel gesto disperato di aprire gli occhi alle persone del paese, ma purtroppo così non è stato.

Ora la sua anima vaga ancora tra quelle case, assieme alle altre vittime di Marcus, che non riescono a lasciare questo posto, pur però non riuscendo ad arrestare l'opera del malvagio Stregone.

#### Descrizione fisica

Maschio attorno ai 40 anni.

Barba sfatta (occhi, capelli e altezza a scelta).

Va caratterizzato con un difetto fisico più o meno marcato (da una profonda cicatrice a una mutilazione).

Volto scavato e teso, con occhi infossati. L'espressione del viso è, sotto i fumi dell'alcol, febbricitante.

Il fisico una volta atletico è ora asciutto e nervoso, quasi scheletrico.

#### Indole Caratteriale

Aria sciatta e non curata.

Schivo e taciturno, tende ormai a stare troppo attaccato alla bottiglia.

Il suo cinismo è famoso, ma in effetti nessuno può dire averlo visto comportarsi in maniera scorretta. Passa il suo tempo di uno struggente malinconia e nostalgia di qualcosa che gli altri non conoscono, scoppiando a volte con uscite maleducate.

E' probabile che si consideri uno sconfitto della vita.

Non parla mai delle sue esperienze di guerra, ma si capisce che lo hanno segnato a fondo, non solo nel corpo.

Tarocco Dominante: L'appeso

---

### Il "Cartolaido"

#### Background

Da tempo immemorabile custodisce la biblioteca del monastero. Tanto da apparire ormai una figura quasi

mitologica. Vive quasi sempre rinchiuso tra i suoi libri, e pochi, davvero pochissimi hanno avuto dei veri contatti di lui. Il suo isolamento era per dovuto ad un motivo preciso. Egli praticava l'arte occulta, segretamente, come Magus. Furono questi studi a farlo impazzire ed a ledere profondamente i suoi ricordi...

Divenne un abile occultista, e mentre la sua mente si intorpidiva riuscì a scoprire il modo di rievocare le anime di coloro che sono morti. L'arrivo dello Stregone Marcus, ha dato nuova linfa ai suoi studi, così il Magus cercava di rievocare le anime degli uccisi dal demone per poter scoprire dove si nascondesse... Ma la sua mente, bacata dall'occulto, non gli permetteva di ricordare chi avesse richiamato, ed ha quindi fin ora fallito nel cercare di scoprire qualcosa dai caduti, dimenticando chi fossero.

#### *Descrizione fisica*

Intorno ai settant'anni.

Lunghi capelli grigi, volto allungato e spigolo e un paio di occhi scuri, il cui colore dell'iride tende quasi a confondersi con quello della pupilla stessa.

Dita nodose e braccia nervorute lasciano intendere una presa abbastanza tenace, mentre le spalle, ormai curvate dagli anni, danno l'idea di aver portato gravi molto più pesanti delle loro possibilità.

#### *Indole Caratteriale*

Parla con una dialettica elaborata, con il tipico atteggiamento del bastiancontrario. Soffre problemi di memoria, tendendo a dimenticare gli eventi accaduti nelle ultime ventiquattro ore, e questo lo porta ad avere un atteggiamento scontroso e sospettoso. Ha tuttavia un forte ricordo degli avvenimenti storici che ha vissuto e conserva nitide memorie della sua giovinezza. Dimostra di avere un rapporto conflittuale con le autorità e le leggi, alle quali obbedisce solo per rispetto della società.

*Tarocco Dominante: L'eremita*

---

